

PASOPIA

東芝パーソナルコンピュータ  
パソピア

PA6002

ゲーム集

T-BASIC版

TOSHIBA

## —— パソピア —— アプリケーションパッケージ

☆このテープは、東芝パーソナルコンピュータ「パソピア」(PA7010、T-BASIC版)用に製作されたアプリケーションパッケージのひとつです。パソピア本体にカセットテープレコーダを接続(『利用の手引』参照)し、このカセットテープをテープレコーダにセットしてお使いください。  
☆プログラムを、カセットテープからパソピア本体内のメモリ上に読み取らせるには、

CLOAD(スペース) [プログラム名] (RETURN)

と、ロードを行います。ディスプレイ画面にOKと表示されれば、そのプログラムを実行することができます。OKが表示されないときは、テープレコーダの音量を調整して再度行ってください。  
☆豊富なアプリケーションパッケージを活用して、あなたのパソピアライフをより楽しいものにしてください。

## ゲーム集

○このパッケージには、パソピアで遊べる5つのゲームプログラムが入っています。

〈ゲーム名〉	〈プログラム名〉
オセロ	OTHELL
ポイントゲッター	POINTG
ランナウェイ	R-AWAY
英単語当て	AWORD
マスターマインド	M-MIND

○ゲームに入る前にMENUというプログラムをロードしてください。

CLOAD(スペース) [MENU] (RETURN)

このプログラムをRUNすると、景気の良い音楽とともにゲームセンターの画面が表われ、やがてゲームメニューの画面に代わります。このプログラムの行番号2110~2150にはカウンタ値の表示部分がありますので、お手持ちのテープレコーダで各プログラムをロードした時のカウンタ目盛りを修正しておくこと、次回からの使用が、大変便利になります。

## ① オセロ

☆タテヨコ8×8のます目の盤上で、黒と白の2人が対戦します。同色の駒で相手の駒をはさめば、色が違って自分の駒となり、一発逆転を秘めた知的ゲームです。

☆画面のメッセージに対し、先手と後手の名前をタイプします。ここで(RETURN)キーを押すと、パソピアが相手になります。

☆先手のときに、AUTO(大文字)(RETURN)とタイプすると、パソピア同士で対戦を始めてます。

☆先手のときに、-(マイナス)(RETURN)とすると、43手目まで乱数で行い、44手目からの対戦になります。

☆AUTOでパソピア同士の対戦中で四隅に駒が入っていない場合には、C(大文字)を押すと人対パソピアに代わります。

☆AUTO以外の対戦中にゲームを中止したい時には、99(RETURN)とすると降参と認めてゲームが終了します。

☆対戦方法

・取れる場所が複数のときの表示

## OTHELL

センテ ニュウリョク タテ、ヨコ?

タテ、ヨコの数字をタイプし、間違いがなければ(RETURN)を押し、違っていればそれ以外のキーを押してやり直す。

・取れる場所が1ヶ所のときの表示

センテ コノミ n, m (ハイ)

タテ、ヨコの数字を表示するので、それを認めて(RETURN)を押し。

・取れる場所が無いときの表示

センテ コンカイ パステス (ハイ)

しぶしぶ認めて(RETURN)を押し。

・対戦が終了すると「クリカエシマスカ?」と表示するのでY、R、Nのいずれかをタイプし、(RETURN)を押し。

Y……再度対戦する

R……対戦を再現する

N……ゲームを終了する

・Nを押してゲーム終了後に再度ゲームを行うときは、(RETURN)と押し。

## ② ポイントゲッター

☆このゲームは、I (♣) とYOU (◆) で総計36点を取り合うゲームです。おのおの6つの場所に3点ずつ計18点を持っており、その持点の配り方で勝負が決まります。持点を配るときに自陣に入ったものは得点となり、相手側陣地に対して得点の数だけ爆弾を落します。

CLOAD (スペース) POINTG (RETURN)

とロードし、RUNすると次の画面が表われます。



そして画面にはさまざまなメッセージが表示されます。必要に応じて「はい」「いいえ」または指示された文字で答えてください。

・「はい」の時:(RETURN)、(Y)、(V)のいずれか押し

・「いいえ」の時:(N)、(n)のいずれか押し

## POINTG

☆ルール用メッセージ

①ゲームの説明をしましょうか?

「はい」ならば、ゲームの遊び方の説明が表示されます。「いいえ」なら次に進みます。

②ルールの説明に移りますか?

「はい」ならば、ルールの説明が表示されます。「いいえ」なら次に進みます。

③特別ルールの説明をしましょうか?

「はい」ならば、特別ルールの説明が表示されます。「いいえ」なら次に進みます。

④説明はもういいですか?

「はい」ならば、次に進みます。「いいえ」なら、もう一度説明を繰り返します。

☆ゲーム用メッセージ

①誰と誰がゲームをしますか (HM、CP)

<I>は誰ですか? □□

<YOU>は誰ですか? □□

□の部分に、CP (コンピュータ) またはHM (ヒト) をタイプします。

②ハンディをいくつにしますか?

## ポイントゲッター

-5から5までのハンディをつけられます。

0の場合は(RETURN)キーを押してください。

③先行をどちらにしますか?

Iに先行させるとき……(RETURN)を押し。

YOUが先行するとき……(Y)(RETURN)を押し。

●これでゲーム開始です。

④MY MOVE IS □

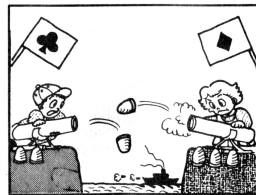
CPの番地指定は、この形で表われます。

□の中に番地数字が入ります。

⑤YOUR MOVE IS □

HM(あなた)は、この□内に番地数字を入れ(RETURN)を押し。

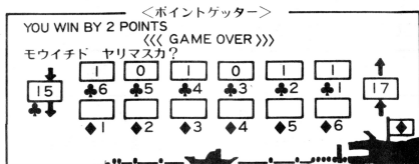
●こうして自陣に点が入るよう競い合ってください。



# POINTG

## ☆ゲームの終了

どちらかの番地に持点が無くなったら、ゲームは終了です。



上の例では、

### ① YOU WIN BY 2 POINTS

(15対17で、あなたの2ポイント勝ち)

### ② <<< GAME OVER >>>

(ゲーム終了)

### ③ モウイチド ヤリマスカ？

再試合をするときには、「はい」で答え、ゲームを止めるときには「いいえ」で教えてください。

### ③ランナウェイ

☆画面に作られたます目の中で、あなた(●)は、追いつがる四匹の犬(く、ハ、V、ハ)たちから逃げながら、足跡(■)で画面を塗りつぶしてください。犬に捕まらずに全てを塗りつぶせたら、あなたの勝ち。犬に捕まったら負けです。

**CLOAD**(スペース) **R-AWAY**(#) **RETURN**

とロードすると、さまざまなメッセージが表示されます。Y(またはy)かN(またはn)で教えてください。

☆ゲームまえに必要なメッセージ

#### ①説明が必要ですか(Y/N)

必要ならば、**Y**(RETURN)と押すとゲームの説明が表示され、不用ならば**N**(RETURN)と押してください。以下答え方は同じです。

#### ②このゲームを行いますか(Y/N)

①でゲームの説明を求めたときに表示されます。

#### ③レベルはどのくらいにしますか(1-4)

難易度の差を1から4までのレベルで表わし、1が1番易しく、4が1番犬の動きが素早く難しいゲームになります。

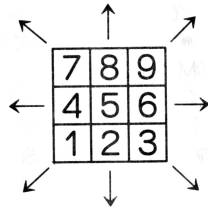
### R-AWAY

#### ④どちらにしますか?

動き回る為に使うキーの種類を指定します。

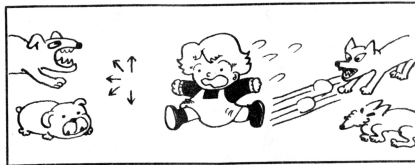
- ・矢印キーを使う時 ① (RETURN)
- ・数字キーを使う時 ② (RETURN)

数字キーの動き方



#### ☆ゲームの開始

さあ、逃げてください。



### ランナウェイ

#### ☆ゲームの終了

①逃亡者が犬に捕えられてしまった時と、無事逃げ切って画面を全て塗りつぶした時にゲームが終了し、成績が表示されます。

POINT : (塗りつぶした数)

LOSS : (2度以上同じ所を通った数)

TIME : (残り時間)

②また、無事逃げ切った時には、残り時間との関係でランクが表示されます。

ランキング	残り時間
A プロフェッショナル	65以上
B スペシャリスト	55以上
C セミスペシャリスト	45以上
D レギュラー	35以上
E アマチュア	35未満

さらに、ロスポイントとの関係で、

実力	ロスポイント
ゴールド	15未満
シルバー	15以上

となります。

### R-AWAY

#### ③繰り返しますか(Y/N)

再戦するときにはY、止めるときはNを押す。

#### ④ 英単語当て

☆このゲームは、パソピアが任意に選んだ英単語を、あなたがテレパシーを働かせて当てるゲームです。

CLOAD(スペース) [M] AWORD [N] (RETURN)

☆あなたが選んだ文字がパソピアの選んだ英単語に使われていないと、怪獣に崖をくずされます。10回はずれると崖はくずれさり、あなたは怪獣に食べられてしまいます。

☆その文字が使われていると、出題の個所に表示されるので、あなたの考えた答(英単語)をタイプしてください。正しければ怪獣を爆弾で殺すことができます。

☆メッセージに答えて

アルファベットを1文字選んでください。

英文字を1文字タイプします。当らなければ何度も繰り返します。

英単語を答えてください。

2~3のアルファベットが当たったら、正解と思われる英単語をタイプしてください。

#### AWORD

- ・まだ英単語が判らないとき  
(RETURN)キーを押すと、怪獣は去る。
- ・タイプした英単語が違っているとき  
爆弾を落すが、怪獣に当たりません。
- ・タイプした英単語が正解のとき  
爆弾で怪獣を退治して、ゲームは終了します。

☆ゲームの終了

ゲームを繰り返しますか?

再度行うときは、(RETURN)が[Y]キーを押す。  
ゲームを終了するときには、[N]が[N]キーを押す。

☆英単語データの変更

このゲームで出題される英単語のデータはプログラムの行番号2700から2800までの間に入っています。データの内容を変更したいときには、

LIST 2700-2800

として、データ内容を表示させて、変更してください。最大200語まで登録することができます。

#### ⑤ マスターマインド

☆「マスターマインド」は欧米に昔から伝わるゲームで、パソピアの考えた4つの色と位置を当ててください。使用する色は、青、赤、紫、緑、水色、黄、白の7色で、順番に1~7の数字に対応します。あなたの考えた色を番号でタイプすると、パソピアがヒントを返してきます。当るまでタイプしてください。チャンスは10回、当らなかつたときは正解が表示されます。

CLOAD(スペース) [M] M-MIND [N] (RETURN)

☆このゲームの説明が表示され、ゲームを行うかどうかを聞いてきます。行うときはYを押し、行わないときはNを押します。

☆コースを選ぶ

最初にコースをA、B、Cの中から選びなさい

- ・Aコース…設定する色にはダブリがありません。あなたにはダブリを認めます。
- ・Bコース…設定する色にはダブリがありません。あなたにもダブリを認めません。
- ・Cコース…設定する色にダブリがあります。あなたにもダブリを認めます。

#### M-MIND

☆色と順番の答え方

・色をその順にタイプします。

[3] [2] [4] [1] (RETURN)

紫 赤 緑 青

画面に色で表示されます。訂正するときには[←]キーを押すと、1つ前の色に戻ります。

☆パソピアからのヒント

HIT(赤い♥)……色と位置が当たっている。

BLOW(緑の♣)……色は合っているが、位置が違っている。

☆ゲームの終了

4つの答えが合った時ゲームは終了となり、成績を表示します。その点数は最高100点で、経過時間も加味したものです。

ゲームを繰り返しますか(Y/N)?

再度ゲームを行うときにはYをタイプし、行わないときにはNをタイプします。

### ご注意

- (1) 本書の内容の一部または全部を無断で転載することは禁止されています。
- (2) 本書の内容については将来予告なしに変更することがあります。
- (3) 本書は内容について万全を期しておりますが、万一不可解な点や、誤り、お気付のことがありましたら、ご一報くださいますようお願い致します。
- (4) 運用した結果の影響については3項にかかわらず責任を負いかねますので、ご了承下さい。

### ◎市販テレビをディスプレイとしてご使用になる時のご注意

この製品はファインカラーディスプレイ、カラーディスプレイの使用を前提として作成してありますので、市販テレビでは見にくいことがあります。

説明書をよくお読みになってご使用下さい。

### 取扱注意事項

- (1) 直射日光の当たる所、高温・多湿な場所には保管しないで下さい。
- (2) テープを引き出したり、磁石で触れたりしないで下さい。
- (3) テープが緩んでいるときは、巻き戻してから使用して下さい。